CANON NOIR

pour 2 à 4 joueurs
à partir de 5 ans

VOUS ALLEZ PARTICIPER A UNE COURSE AUX TRÉSORS PLEINE DE COMBATS ET DE SURPRISES.

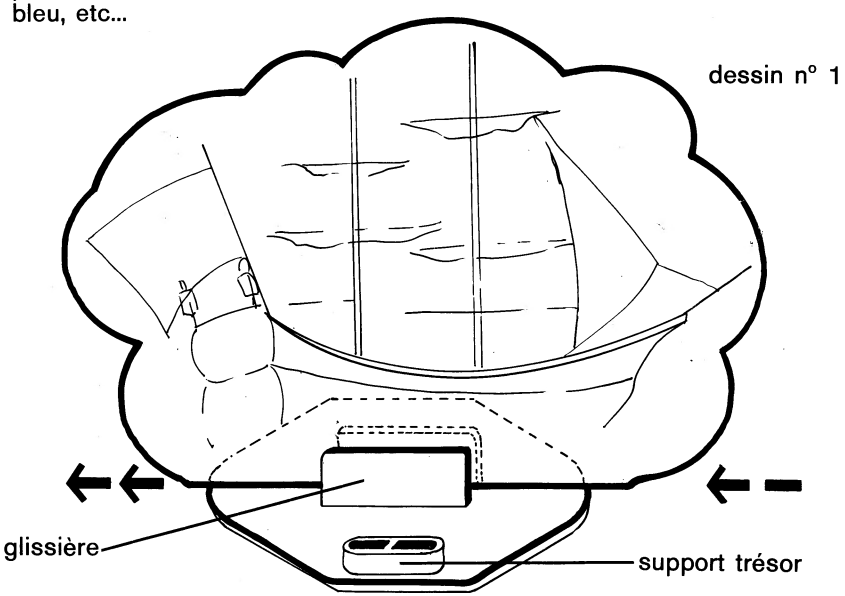
LE GAGNANT SERA LE PREMIER QUI RAMÈNERA 3 TRÉSORS A SON PORT.

COMPOSITION DU JEU

– Un plateau de jeu, qui représente une partie de la Mer des Caraïbes. Dans chaque coin du plateau, il y a un port.
Chaque port a une couleur : rouge, bleue, jaune, verte.

– 4 flottes comprenant chacune :
- 1 caravelle (bateau à 3 mâts)
- 1 frégate (bateau à 2 mâts)
- 1 radeau.

Ces navires ont des drapeaux de couleur correspondante à celle des ports : la flotte rouge dans le port rouge, la flotte bleue dans le port bleu, etc...



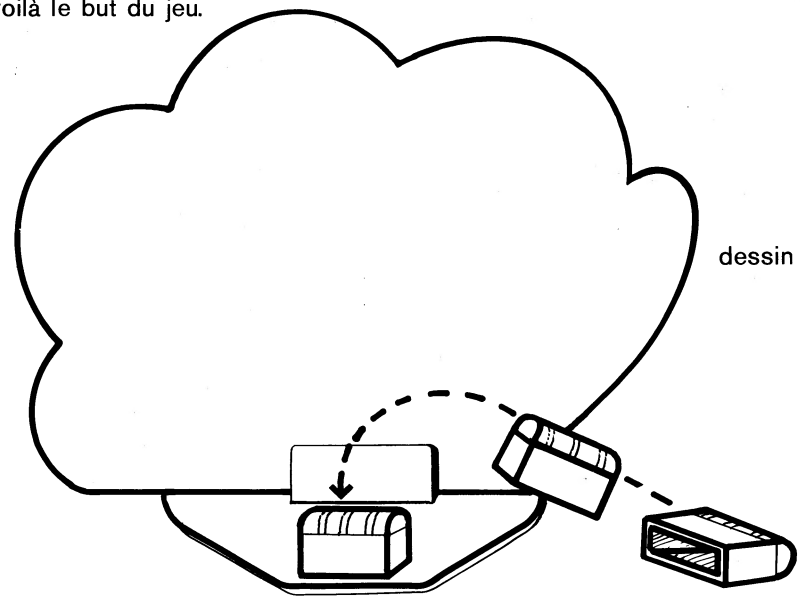
– 4 socles pour placer les navires : 1 socle par joueur (dessin n° 1).
– 14 trésors.
– 2 dés.
– 1 canon avec 4 boulets.

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur est le Commandant d'une flotte.
Il choisit la couleur de son port et de sa flotte.
A 4 joueurs, chacun prend 1 couleur.
A 3 joueurs, une flotte est laissée de côté.
A 2 joueurs, chacun prend 2 flottes.

Chaque joueur, maintenant, va partir pour la "COURSE AUX TRÉSORS". Regardez bien le plateau de jeu.

– Il y a **4 cases marquées d'un rond orange**. Ce sont, en bordure des îles, les caches secrètes des TRÉSORS.
Atteindre une de ces cases, prendre un Trésor, l'emporter avec son navire (il se place sur le socle - dessin n° 2) et le ramener au port, voilà le but du jeu.



dessin n° 2

Pour gagner, il faut réussir cela 3 fois.

– Il y a aussi **4 cases marquées d'un rond noir**.
A partir de ces cases, un joueur peut tirer - vraiment - sur ses adversaires, avec le canon noir.

C'est très important, nous allons voir pourquoi :

COMMENT MENER LA COURSE AUX TRÉSORS :

Chaque Commandant a sa flotte.
Il commence le jeu avec sa Caravelle, son navire le plus puissant et le plus rapide.
Pour faire avancer cette Caravelle, il lance les deux dés à la fois.
Il peut alors avancer d'un nombre de cases correspondant au total des deux dés - ou choisir le montant d'un seul dé.

Par exemple, il lance les deux dés et obtient 3 et 5.
Il peut avancer de 8, ou de 3, ou de 5. Comme il s'agit d'arriver pile

sur une case TRÉSOR (ou une case CANON NOIR), il choisit ce qui lui convient le mieux.

Si cette Caravelle est coulée par un adversaire, il la remplace aussitôt par sa Frégate. Mais la Frégate n'avance qu'avec un seul dé.

Si le Commandant transportait un Trésor, il le conserve.

Maintenant, si cette Frégate est coulée à son tour, le Commandant ne peut plus utiliser que son radeau. Il doit alors rentrer à son port. Le radeau n'avance qu'avec un dé.

S'il avait un Trésor, il le donne à l'adversaire qui a coulé sa Frégate. (Un radeau ne peut transporter de TRÉSOR).

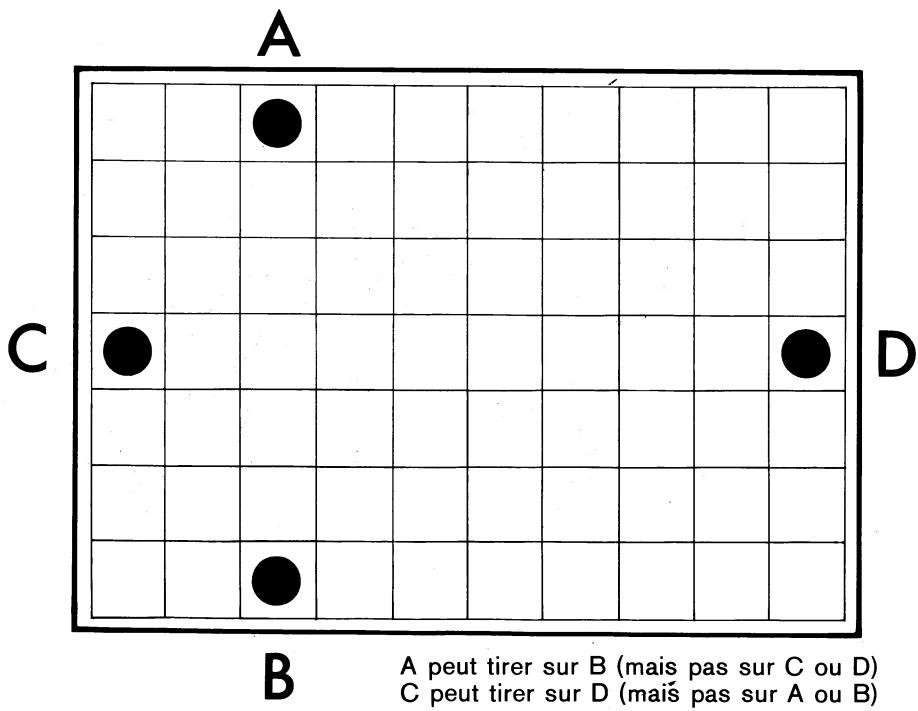
Après avoir rejoint son port sur son radeau, il peut, au tour suivant, repartir à la Course aux Trésors avec sa Caravelle.

COMMENT COULER UN NAVIRE ENNEMI :

Deux conditions :

– Arriver pile sur une case CANON NOIR.
Le Commandant qui est dans ce cas, prend le canon, le met sur la case correspondante, charge le canon, vise un adversaire et tire.
S'il réussit son tir, cet adversaire change son navire comme nous l'avons vu.
S'il le manque, le jeu continue.

– Arriver sur une case en bordure de jeu, exactement en face et à l'opposé d'un adversaire et dans ce cas le provoquer en duel. Un duel d'artillerie bien sûr.



A peut tirer sur B (mais pas sur C ou D)
C peut tirer sur D (mais pas sur A ou B)

Dans ce cas, A prend le canon, le charge et tire sur B – S'il réussit, B doit changer de navire comme indiqué auparavant. S'il le manque, il replace son navire **dans sa position initiale** et c'est B qui à son tour va prendre le canon, le charger et tirer sur A. S'il le manque, le duel s'arrête là. S'il réussit, A doit changer de navire mais s'il avait un Trésor, il doit de toutes les façons le donner à B.

ALORS "BONNE COURSE"

LE VAINQUEUR QUI AURA SU RAMENER LE PREMIER, 3 TRÉSORS A SON PORT MÉRITE LE SURNOM DE "CANON NOIR".

Imprimé en France
Tous droits réservés

© 1979